



BerAKHLAK #bangga
melayani
bangsa



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS CENDERAWASIH



**KONTRAK PERKULIAHAN, SISTEM PENILAIAN,
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS).**

SARANA DAN PRASARANA OLAAHRAGA

TAHUN 2024

www.uncen.ac.id

**KONTRAK PERKULIAHAN, SISTEM PENILAIAN
RENCANA PEMBELAJARAN SEMSTER (RPS).**

MATA KULIAH

SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA



Oleh

**Ansar CS, S.Pd., M.Pd
NIP 19950525 202012 1 017**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS CENDERAWASIH
2024**

KONTRAK PERKULIAHAN DAN SISTEM PENILAIAN

Nama Mata Kuliah : Sarana dan Prasarana Olahraga

Kode Mata Kuliah : IKR 4260

Dosen Pengampu : Ansar CS, S.Pd., M.Pd

Semester : 2 (Dua)/ Genap

Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini membahas tentang pemahaman sarana dan prasarana olahraga dan pengetahuan konstruksi prasarana olahraga, cara pengelolaan, pemeliharaan perencanaan serta pembuatan prasarana olahraga di tempat berkarya.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Capaian pembelajaran dalam sarana dan prasarana olahraga melibatkan pemahaman mendalam tentang infrastruktur yang mendukung kegiatan fisik dan olahraga. Mahasiswa akan mampu mengidentifikasi, merancang, dan memodifikasi sarana olahraga sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas. Mereka juga akan mengembangkan keterampilan dalam manajemen sarana dan prasarana, memastikan penggunaan yang efisien dan aman. Dengan memahami permasalahan yang mungkin timbul terkait sarana dan prasarana, mahasiswa dapat merancang solusi yang efektif. Selain itu, pembelajaran juga mencakup pemahaman terhadap keanekaragaman sarana dan prasarana dalam konteks model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan taktik, yang memberikan wawasan mendalam tentang aspek-aspek kunci dalam penyelenggaraan fasilitas olahraga.

Bentuk Pembelajaran

Pembelajaran sarana dan prasarana olahraga bagi mahasiswa dilakukan melalui pendekatan praktis dan teoritis. Mereka terlibat dalam kegiatan merancang, membangun, dan memodifikasi sarana olahraga, yang mencakup lapangan, gym, dan fasilitas lainnya. Mahasiswa diajak untuk mengaplikasikan konsep manajemen sarana dan prasarana, termasuk perencanaan, pengorganisasian, dan pengawasan. Selain itu, mereka terlibat dalam pemecahan masalah terkait infrastruktur olahraga, meningkatkan keterampilan analitis dan pemecahan masalah. Melalui model pembelajaran interaktif, mahasiswa dapat mengidentifikasi dan memahami berbagai taktik yang dapat diterapkan dalam mendesain dan mengelola sarana olahraga. Ini memberikan mereka pemahaman yang holistik dan keterampilan praktis untuk berkontribusi dalam pengembangan infrastruktur olahraga.

TUGAS DAN SISTEM PENILAIAN

1. Tugas

- a. Tugas Mandiri : Membuat rangkuman berdasarkan tema/topik yang disepakati dan ditetapkan oleh dosen-mahasiswa
- b. Tugas Kelompok : Membuat makalah dan mempresentasikan, tugas yang diselesaikan oleh kelompok berdasarkan tema/topik yang disepakati bersama dan ditetapkan.

2. Penilaian (Instrumen penilaian terlampir pada lampiran 2)

a. Aspek Penilaian

- 1) Aspek kognitif melalui tes lisan dan tertulis
- 2) Aspek keterampilan (psikomotor) meliputi kemampuan membuat, memodifikasi sarana dan prasarana olahraga.
- 3) Penilaian afektif: materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal.
- 4) Sikap dan perilaku selama mengikuti perkuliahan menjadi pertimbangan dalam penilaian.
- 5) Kehadiran mahasiswa dalam perkuliahan

b. Cara Menilai

Nilai akhir seorang mahasiswa adalah maksimum dari lima cara penilaian berikut :

- 1) Cara penilaian pertama melihat kehadiran mahasiswa :

Nilai kehadiran mahasiswa adalah jumlah total kehadiran mahasiswa selama 14 kali pertemuan (maksimum) dan dengan asumsi kehadiran dihitung 20 %. Misalnya : Mahasiswa A mengikuti kuliah selama 14 kali pertemuan maka si A mendapat nilai kehadiran (absen) $(14 / 14) * 20 = 20$. (jumlah kehadiran mahasiswa A dibagi jumlah pertemuan maksimum dikali 20)

- 2) Cara penilaian kedua adalah dengan nilai tugas :

Nilai tugas mahasiswa adalah jumlah total nilai tugas mahasiswa dengan mengerjakan tugas (maksimum 2 kali) dan dengan asumsi nilai tugas dihitung 10 %. Misalnya mahasiswa A Tugas 1 dan 2 mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(200 / 2) / 100 \times 10 = 10$ (Jumlah tugas 1,2,3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 10

- 3) Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai kuis :

Nilai kuis mahasiswa adalah jumlah total nilai kuis mahasiswa dengan diberikan 3 kali kuis dan dengan asumsi nilai kuis dihitung 15 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai kuis 1, 2 dan 3 mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(300 / 3) / 100 \times 15 = 15$ (Jumlah nilai kuis 1, 2 dan 3 dibagi 3) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 15

- 4) Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai ujian tengah semester (UTS):

Nilai UTS mahasiswa adalah jumlah total nilai UTS mahasiswa dengan asumsi nilai UTS dihitung 25 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai UTS mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(100 / 100) \times 25 = 25$ (Jumlah nilai UTS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 25

5) Cara penilaian ketiga adalah dengan nilai ujian akhir semester (UAS):

Nilai UAS mahasiswa adalah jumlah total nilai UAS mahasiswa dengan asumsi nilai UAS dihitung 30 %. Misalnya mahasiswa A dengan nilai UAS mendapat nilai 100 maka si mahasiswa A mendapat nilai $(100 / 100) \times 30 = 30$ (Jumlah nilai UAS) dibagi nilai tertinggi (100) dikali 30

➤ **Total Nilai Mahasiswa A = 100**

Dengan perincian - nilai kehadiran = 10, nilai tugas =15, nilai kuis, dan soft skill=15, nilai UTS=25 dan nilai UAS=30.

3. Pembobotan Penilaian

Pembobotan nilai untuk menentukan nilai akhir berdasarkan pada ketentuan berikut ini:

| No | Dimensi/aspek yang dinilai | Bobot (%) |
|--------|----------------------------|-----------|
| 1 | Penilaian Kehadiran | 20 |
| 2 | Penilaian Tugas | 10 |
| 3 | Penilaian Kuis | 15 |
| 4 | Penilaian UTS | 25 |
| 5 | Penilaian UAS | 30 |
| Jumlah | | 100 |

4. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian yang digunakan oleh dosen pengampu mengacu pada tabel Penilaian dibawah ini:




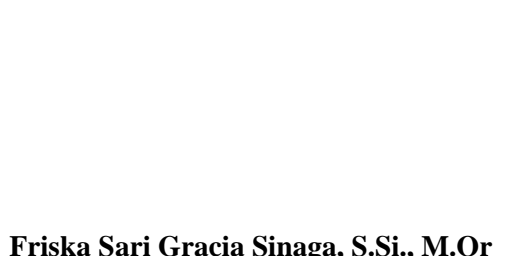
| Nilai | Poin | Range |
|-------|------|-----------|
| A | 4,0 | 81,1-100 |
| B+ | 3,5 | 74,6-81,0 |
| B | 3,0 | 68-74,5 |
| C+ | 2,5 | 61,6-67,9 |
| C | 2,0 | 55,0-61,5 |
| D | 1,0 | 27,5-54,9 |
| E | 0 | 0-27,4 |



UNIVERSITAS CENDERAWASIH
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

IKR
4260

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| MATA KULIAH (MK) | KODE | Rumpun MK | BOBOT (sks) | SEMESTER | Tgl Penyusunan |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA | IKR 4260 | Mata Kuliah Keahlian dan Keterampilan (MKK) | TEORI 2 SKS | 2 | 14 Februari 2024 |
| OTORISASI / PENGESAHAN | Dosen Pengembang RPS | | Koordinator RMK | Ka PRODI | |
|  Prof. Dr. Tri Setyo Guntoro, M.Kes |  Ansar CS, S.Pd., M.Pd | |  Junalia Muhammad, S.Pd., M.Or |  Friska Sari Gracia Sinaga, S.Si., M.Or | |
| Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (Rumusan CPL terlampir pada Lampiran 1) | CPL-PRODI yang dibebankan pada MK | | | | |
| | CPL 1 Sikap | S1 : Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius S3 : Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; | | | |
| | CPL 2 Pengetahuan | P1 : Menguasai secara teoritis bidang ilmu keolahragaan secara mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan procedural; P4 : Mengerti dan memahami prosedur alisis untuk merencanakan, menyusun dan menerapkan metode pembelajaran dan pendidikan penjas kepada peserta didik; | | | |
| | CPL 3 Keterampilan Umum | KU1 : Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang KU2: keahliannyaMampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; | | | |
| | CPL 4 Keterampilan Khusus | KK3 : Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO), KK4 : Mampu mengembangkan pusat-pusat kesehatan dan kebugaran. | | | |
| Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) | | | | | |
| CPMK-1 | Mampu menjelaskan konsep, dan pengetahuan tentang sarana dan prasarana olahraga | | | | |
| CPMK-2 | Mampu membuat produk kreativitas dan modifikasi sarana dan prasarana olahraga | | | | |

| | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | CPMK-3 | Mampu memajemen, mengidentifikasi permasalahan, dan memasarkan produk kreatif sarana dan prasarana olahraga terapan |
| | CPMK-4 | Mampu membuat dan mengaplikasikan permainan olahraga sederhana dalam kreativitas sarana prasarana olahraga yang bersifat rekreatif |
| | Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK) | |
| | Sub-CPMK 1 | Mahasiswa memahami sarana dan prasarana olahraga (C2, A2). |
| | Sub-CPMK 2 | Mahasiswa dapat menjelaskan persyaratan sarana dan prasarana olahraga serta mampu membuat secara individual (C2, KU29, KU30, |
| | Sub-CPMK 3 | Mahasiswa memahami manajemen dan pengembangan sarana dan prasarana olahraga (C2, A2). |
| | Sub-CPMK 4 | Mahasiswa memahami sarana dan prasarana atletik beserta ukurannya C2, A2). |
| | Sub-CPMK 5 | Mahasiswa memahami sarana dan prasarana dalam perspektif TgfU (C2, A2) |
| | Sub-CPMK 6 | Mahasiswa memahami sarana dan prasarana dalam konteks olahraga prestasi (C2, A2). |
| Deskripsi Singkat Mata Kuliah | Mata kuliah ini membahas tentang pemahaman sarana dan prasarana olahraga dan pengetahuan konstruksi prasarana olahraga, cara pengelolaan, pemeliharaan perencanaan serta pembuatan prasarana olahraga di tempat berkarya. | |
| Pustaka | Utama | <ol style="list-style-type: none"> 1. Agus S. Suryobroto. (2005), Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani (Diktat). Yogyakarta: fik UNY 2. Depdikbud (1995) Fasilitas Olahraga. Jakarta: Ditjen PLSPOR 3. Depdiknas (2003). Kurikulum 2004. Jakarta: Direktorat PLP 4. Depdiknas (2001). Manajemen Perawatan Preventif Sarana dan Prasarana Pendidikan. Jakarta 5. Ibrahim Bafadal. (2004). Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasinya. Jakarta: Bumi Aksara 6. Rud Midgley.(2000). Ensiklopedi Olahraga. Semarang: Dahara Prize 7. Rusli Lutan (1999). Strategi Pembelajaran Penjas. Jakarta: UT 8. Soepartono. (2000). Sarana dan Prasarana Olahraga. Jakarta: Depdiknas 9. Soewarso Padmo.(1983). Permainan Kecil. Yogyakarta: Yayasan STO 10. Linda L. Griffin dan Joy I. Butler. (2005). Teaching Games for Understanding Theory, research, and practice. |
| Dosen Pengampu | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ipa Sari Kardi, M.Or 2. Ansar CS, M.Pd | |
| Matakuliah Syarat | - | |

| Mgg Ke- | Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir diharapkan) | Indikator | Kriteria dan Bentuk Penilaian | Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) | Materi Pembelajaran [Pustaka] | Bobot Penilaian (%) |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) |
| 1 | Kontrak Perkuliahan | Peraturan Perkuliahan | <ol style="list-style-type: none"> Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | <ol style="list-style-type: none"> Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. Tugas 1: Menyusun ringkasan tentang kontrak perkuliahan. [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | Kontrak perkuliahan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Rasional Identifikasi permasalahan sarana dan prasarana penjas | 5% |
| 2 | Memahami hakikat, tujuan, dan manfaat serta kebutuhan sarana dan prasarana penjas. | Ketepatan menjelaskan hakikat, tujuan, dan manfaat serta kebutuhan sarana dan prasarana penjas | <ol style="list-style-type: none"> Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | <ol style="list-style-type: none"> Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. Tugas 2: Menyusun ringkasan tentang hakikat, tujuan, dan manfaat serta kebutuhan sarana dan prasarana penjas. [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Tujuan Manfaat Kebutuhan sarana dan prasarana penjas | 5% |
| 3 | Memahami dan dapat menjelaskan perbedaan pendidikan jasmani dan olahraga prestasi | Ketepatan menjelaskan perbedaan pendidikan jasmani dan olahraga prestasi | <ol style="list-style-type: none"> Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | <ol style="list-style-type: none"> Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. Tugas 3: Menyusun ringkasan tentang perbedaan pendidikan jasmani dan olahraga prestasi [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | <ol style="list-style-type: none"> Hakikat pendidikan jasmani Olahraga prestasi | 5% |
| 4 | Memahami dan dapat menjelaskan persyaratan sarana dan prasarana pendidikan jasmani serta mampu membuat secara individual. | Ketepatan menjelaskan persyaratan sarana dan prasarana pendidikan jasmani serta mampu membuat secara individual. | <ol style="list-style-type: none"> Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | <ol style="list-style-type: none"> Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. Tugas 4: Menyusun ringkasan tentang persyaratan sarana dan prasarana pendidikan jasmani. [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | <ol style="list-style-type: none"> Aman Mudah Murah Menarik Memacu untuk bergerak Sesuai dengan kebutuhan Sesuai dengan tujuan Awet Sesuai dengan lingkungan Praktik pembuatan | 5% |
| 5 | Memahami dan dapat Menjelaskan pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani serta penyusunan proposal | Ketepatan menjelaskan pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani serta penyusunan proposal | <ol style="list-style-type: none"> Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | <ol style="list-style-type: none"> Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. Tugas 5: Menyusun ringkasan tentang pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani. | <ol style="list-style-type: none"> Inventarisasi Perencanaan Pengadaan Pengaturan penggunaan Pemeliharaan Penghapusan | 5% |

| | | | | | | |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| | | | | [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | 7. Menyusun proposal | |
| 6 | Memahami dan dapat menjelaskan kelemahan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan sarana dan prasarana standar | Ketepatan menjelaskan kelemahan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan sarana dan prasarana standar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 6: Menyusun ringkasan tentang kelemahan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan sarana dan prasarana standar. [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik 2. Tidak relevan dengan tujuan pendidikan jasmani 3. Keterbatasan sekolah 4. Keterbatasan penggunaan | 5% |
| 7 | Mampu membuat produk sarana dan prasarana pendidikan jasmani sesuai dengan karakteristik peserta didik | Ketepatan menjelaskan membuat produk sarana dan prasarana pendidikan jasmani sesuai dengan karakteristik peserta didik | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 7: Menyusun ringkasan tentang membuat produk sarana dan prasarana pendidikan jasmani sesuai dengan karakteristik peserta didik. [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kreativitas dalam pengadaan sarana pendidikan jasmani 2. Kreativitas dalam pengadaan prasarana pendidikan jasmani | 5% |
| 8 | UTS | | | | | 10% |
| 9 | Mampu menjelaskan dan membuat sarana dan prasarana atletik | Ketepatan menjelaskan pembuatan sarana dan prasarana atletik | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 8: Menyusun ringkasan tentang membuat sarana dan prasarana atletik. [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tolak peluru 2. Lempar cakram 3. Lempar lembing 4. Lompat jauh 5. Lompat tinggi 6. Lari jarak pendek | 5% |
| 10 | Mampu menjelaskan dan membuat sarana dan prasarana permainan | Ketepatan menjelaskan sarana dan prasarana permainan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 9: Menyusun ringkasan tentang membuat sarana dan prasarana permainan. [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sepakbola 2. Bolavoli 3. Bolabasket 4. Bulutangkis 5. Futsal | 5% |
| 11 | Mampu menjelaskan dan membuat sarana dan prasarana target games dan striking fielding games serta mempraktikkan permainan | Ketepatan menjelaskan pembuatan sarana dan prasarana target games dan striking fielding games serta mempraktikkan permainan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 10: Menyusun ringkasan tentang membuat sarana dan prasarana target games dan striking fielding games. [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | <ol style="list-style-type: none"> 1. Target games 2. Striking fielding games 3. Simulasi permainan | 5% |
| 12 | Mampu menjelaskan dan membuat sarana dan prasarana | Ketepatan menjelaskan pembuatan sarana dan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kriteria: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Net games 2. Invasi games | 5% |

| | | | | | | |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| | net games dan invasi games serta mempraktikan permainan | prasarana net games dan invasi games serta mempraktikan permainan | Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | 2. Tugas 11: Menyusun ringkasan tentang membuat sarana dan prasarana net games dan invasi games. [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | 3. Simulasi permainan | |
| 13-14 | Mampu mendeskripsikan keadaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada di sekolah atau lembaga | Ketepatan menjelaskan keadaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada di sekolah atau lembaga | 1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | 1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 12: Menyusun ringkasan tentang keadaan sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada di sekolah atau lembaga [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | 1. Survey lapangan ke sekolah 2. Survey lapangan kondisi sarpras di FIK UNCEN | 10% |
| 15 | Mampu menjelaskan peralatan dan perkakas yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjas | Ketepatan menjelaskan peralatan dan perkakas yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjas | 1. Kriteria: Ketepatan dan penguasaan. 2. Bentuk non-test: Tulisan makalah. Presentasi. | 1. Ceramah dan penugasan, [TM: 2x(2x50')]. 2. Tugas 13: Menyusun ringkasan tentang peralatan dan perkakas yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjas [BT+BM:(1+1)x(2x6')] | Searching dan browsing via internet (lap. Media Pembelajaran) | 5% |
| 16 | UAS | | | | | 20% |

Jayapura, 14 Februari 2024

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan

Dosen Pengampu Mata Kuliah



Friska Sari Gracia Sinaga, S.Si., M.Or
NIP. 198702282018032001

Ansar CS, S.Pd., M.Pd
NIP. 19950525 202012 1 017

LAMPIRAN 1

RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

| No. | Capaian Pembelajaran Lulusan | SumberAcuan |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| I | Sikap (S) | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, danetika; 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa; 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuanorisinal orang lain; 6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dankewirausahaan. 11. Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, nilai-nilai olahraga dan social budaya yang berkembang di masyarakat. | Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi |
| II | Pengetahuan (P) | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai secara teoritis bidang ilmu keolahragaan secara mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan procedural, 2. Mampu melakukan kajian-kajian ilmiah terhadap permasalahan keolahragaan secara mendalam yang didukung dengan keterampilan menulis ilmiah, analisis, serta penguasaan tes dan pengukuran olahraga yang modern, 3. Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok, | Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI) |

| No. | Capaian Pembelajaran Lulusan | SumberAcuan |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| | 4. Mengerti dan memahami prosedur alisis untuk merencanakan, menyusun dan menerapkan metode pembelajaran dan pendidikan penjas kepada peserta didik 5. Mampu menjadi penggerak dan pengelola keolahragaan diberbagai bidang pekerjaan yang didukung kemampuan menganalisa permasalahan keolahragaan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan terkini, | |
| III | Keterampilan Umum (KU) | |
| | 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya, | Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi |
| | 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, | |
| | 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmupengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, | |
| | 4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi, | |
| | 5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data, | |
| | 6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya, | |
| | 7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan super visi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, | |

| No. | Capaian Pembelajaran Lulusan | SumberAcuan |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| | 8. Mampumelakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri, | |
| | 9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarism. | |
| IV | Keterampilan Khusus (KK) | |
| | 1. Mampu menciptakan, memandu, dan mengembangkan olahraga masyarakat, olahraga berkebutuhan khusus, olahraga kesehatan, olahraga kepariwisataan, dan olahraga rekreasi, | Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI) |
| | 2. Mampu memberikan pelayanan jasa konsultasi olahraga kesehatan dan kebugaran untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat menggunakan pendekatan inovatif, kreatif, dan teknologi mutakhir, | |
| | 3. Mampu mengelola kegiatan bidang keolahragaan (event organizer/EO), | |
| | 4. Mampu mengembangkan pusat-pusat kesehatan dan kebugaran, | |
| | 5. Mampu mengaplikasikan pengetahuan ilmu keolahragaan dalam bidang komunikasi dan informasi, | |
| | 6. Mampu menerapkan ilmu keolahragaan dalam rangka menyelesaikan permasalahan bidang keolahragaan serta memiliki kemampuan beradaptasi terhadap perubahan baru dalam bidang keolahragaan. | |

LAMPIRAN 2

1. INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK PERTEMUAN 1-16

A. RANAH KOGNITIF (Anderson, L.W. dan Krathwohl, D.R. : 2001)

| C1 | C2 | C3 | C4 | C5 | C6 |
|-------------------------|-------------------------|----------------------------|---------------------------|----------------------------|----------------------|
| Mengingat (Remember) | Memahami (Understad) | Mengaplikasikan (Apply) | Menganalisis (Analyze) | Mengevaluasi (Evaluate) | Mencipta (Create) |
| Mengutip | Memperkirakan | Mengaskan | Memecahkan | Membandingkan | Mengumpulkan |
| Menebitkan | Menceritakan | Menentukan | Menegaskan | Menilai | Mengatur |
| Menjelaskan | Merinci | Menerapkan | Meganalisis | Mengarahkan | Merancang |
| Memasangkan | Megubah | Memodifikasi | Menyimpulkan | Mengukur | Membuat |
| Membaca | Memperluas | Membangun | Menjelajah | Merangkum | Merearasi |
| Menamai | Menjabarkan | Mencegah | Mengaitkan | Mendukung | Memperjelas |
| Meninjau | Mncontohkan | Melatih | Mentransfer | Memilih | Mengarang |
| Mentabulasi | Mengemukakan | Menyelidiki | Mengedit | Memproyeksikan | Menyusun |
| Memberi kode | Menggali | Memproses | Menemukan | Mengkritik | Mengkode |
| Menulis | Mengubah | Memecahkan | Menyeleksi | Mengarahkan | Mengkombinasikan |
| Menyatakan | Menghitung | Melakukan | Mengoreksi | Memutukan | Memfasilitasi |
| Menunjukkan | Menguraikan | Mensimulasikan | Mendeteksi | Memisahkan | Mengkonstruksi |
| Mendaftar | Mempertahankan | Mengurutkan | Menelaah | Menimbang | Merumuskan |
| Menggambar | Mengartikan | Membiasakan | Mengukur | | Menghubungkan |
| Membilang | Menerangkan | Mengklasifikasi | Membangunkan | | Menciptakan |
| Mengidentifikasi | Menafsirkan | Menyesuaikan | Merasionalkan | | Menampilkan |
| Menghafal | Memprediksi | Menjalankan | Mendiagnosis | | |
| Mencatat | Melaporkan | Mengoperasikan | Memfokuskan | | |
| Meniru | Membedakan | Meramalkan | Memadukan | | |

**B. RANAH AFEKTIF : (A3)
KISI-KISI**

| Aspek minat (Rubrik deskriptif), indikator situasi, A 3 (menyatakan pendapat) | |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Indikator | Deksripsi |
| Perasaan senang | Merasa sangat senang mengikuti mata kuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari |
| Keterlibatan siswa | Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Sarana dan Prasarana Olahraga sangat bagus , sebab mendorong untuk meneliti. |
| Ketertarikan | Mahasiswa sangat tertarik terhadap mata kuliah Sarana dan Prasarana Olahraga sebab mendorong rasa ingin tahu. |
| Perhatian | Perhatian mahasiswa pada matakuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini sangat tinggi , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran. |

INSTRUMEN PENILAIAN DOMAIN AFEKTIF, ASPEK MINAT DENGAN TEKNIK RUBRIK DISKRIPITIF

| Aspek/kategori/kriteria | 4 | 3 | 2 | 1 |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Perasaan senang | Merasa SANGAT SENANG mengikuti mata kuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari | Merasa SENANG mengikuti mata kuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari | Merasa KURANG SENANG mengikuti mata kuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari | Merasa BOSAN mengikuti mata kuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari |
| Keterlibatan siswa | Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Sarana dan Prasarana Olahraga SANGAT BAGUS , Sebab mendorong untuk meneliti. | Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Sarana dan Prasarana Olahraga BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti. | Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Sarana dan Prasarana Olahraga KURANG BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti. | Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan Sarana dan Prasarana Olahraga JELEK , sebab mendorong untuk meneliti. |

| | | | | |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ketertarikan | Mahasiswa SANGAT TERTARIK terhadap mata kuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini sebab mendorong rasa ingin tahu | Mahasiswa TERTARIK terhadap mata kuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini sebab mendorong rasa ingin tahu. | Mahasiswa KURANG TERTARIK terhadap mata kuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini sebab mendorong rasa ingin tahu. | Mahasiswa TIDAK TERTARIK terhadap mata kuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini sebab mendorong rasa ingin tahu |
| Perhatian | Perhatian mahasiswa pada matakuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini SANGAT TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran. | Perhatian mahasiswa pada matakuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran. | Perhatian mahasiswa pada matakuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini RENDAH sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran. | Perhatian mahasiswa pada matakuliah Sarana dan Prasarana Olahraga ini SANGAT RENDAH , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran. |

C. RANAH PSIKOMOTOR

| P1 Meniru | P2 Manipulasi | P3 Presisi | P4 Artikulasi | P5 Naturalisasi |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Mengaktifkan Menyesuaikan Menggabungkan Melamar Mengatur Mengumpulkan Menimbang Memperkecil Membangun Mengubah Membersihkan | Kembali membuat Membangun Melakukan Melaksanakan Menerapkan Mengoreksi Mendemonstrasikan Merancang Memilah Melatih Memperbaiki Mengidentifikasikan Mengisi Menempatkan Membuat Memanipulasi Mereparasi Mencampur | Menunjukkan Melengapi Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mengalihkan Menggantikan Memutar Mengirim Memindahkan Mendorong Menarik Memproduksi Mencampur Mengoperasikan Mengemas Membungkus | Membangun Mengatasi Menggabungkan Beradaptasi Memodifikasi Merumuskan Mengalihkan Mempertajam Membentuk Memadankan Menggunakan Memulai Menyetir Menjelaskan Menempel Mensketsa Mendengarkan Menimbang | Mendesain Menentukan Mengelola |